

Ι03 – Σχολικό Πρόγραμμα για Μαθητές Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης

Πρότυπο εγχειριδίου εκπαιδευτή



Εισαγωγή στο Εγχειρίδιο Καθηγητή

Ο στόχος αυτού του σύντομου εγχειριδίου είναι να υποστηρίξει, εσάς τους έμπειρους δασκάλους, να χρησιμοποιήσετε τα σχέδια μαθήματος Generation AI με μαθητές στην ομάδα σας. Εάν εργάζεστε επί του παρόντος ως δάσκαλος πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, αυτό το εγχειρίδιο θα σας βοηθήσει να εισαγάγετε τα σχέδια μαθήματος Generation AI στο χώρο εργασίας σας. Κατά την ανάπτυξη αυτών των Σχεδίων Μαθήματος, ο στόχος ήταν να υποστηρίξει τους μικρούς μαθητές να αναπτύξουν μια τεκμηριωμένη κατανόηση των πολύπλοκων και των βασικών αρχών της τεχνητής νοημοσύνης, της υπολογιστικής σκέψης και του τρόπου με τον οποίο μπορούν να ενσωματωθούν στη διδασκαλία της μάθησης για την προώθηση της δημιουργικής επίλυσης προβλημάτων, της ανθεκτικότητας και της σχεδιαστικής σκέψης.

Αυτό το Σχέδιο Μαθήματος ανήκει στο θέμα Επικοινωνία και Συνεργασία και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6 έως 8 ετών. Αυτό το θέμα στοχεύει να παρέχει στους εκπαιδευόμενους τις βασικές γνώσεις αυτής της ικανότητας και πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την επίλυση προβλημάτων καθημερινής ζωής που σχετίζονται με αυτήν την ικανότητα.

Εισαγωγή στην Ικανότητα

Το πλαίσιο ικανοτήτων DigCompEdu απαριθμεί 22 ικανότητες σε έξι τομείς ικανοτήτων, οι οποίες στοχεύουν στην υποστήριξη των εκπαιδευτικών να προσδιορίσουν και να αναπτύξουν τις ικανότητες που χρειάζονται για να είναι σε θέση να διδάξουν σε ψηφιακά βελτιωμένες μορφές. Η επικοινωνία και η συνεργασία αναφέρονται ως αριθμός ικανότητας 6.2, στην περιοχή ικανοτήτων: Διευκόλυνση της ψηφιακής ικανότητας των εκπαιδευομένων. Μέσω αυτού του πλαισίου, αυτή η ικανότητα ορίζεται ως: «να ενσωματώσει μαθησιακές δραστηριότητες, εργασίες και αξιολογήσεις που απαιτούν από τους εκπαιδευόμενους να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά και υπεύθυνα τις ψηφιακές τεχνολογίες για επικοινωνία, συνεργασία και συμμετοχή στα κοινά».

Ο στόχος των σχεδίων μαθήματος και των προκλήσεων που παρουσιάζονται σε αυτή την ενότητα είναι να υποστηρίξουν τους εκπαιδευτικούς της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης να εφαρμόσουν εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης στη διδακτική τους πρακτική, να υποστηρίξουν τους μικρούς μαθητές να αναπτύξουν τις ψηφιακές τους ικανότητες σε σχέση με τη διαδικτυακή επικοινωνία και συνεργασία. και για την καλύτερη κατανόηση του τρόπου με τον οποίο η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να χρησιμοποιηθεί για επικοινωνία.

Στοιχεία του Σχεδίου Μαθήματος

Βίντεο

Αυτό το βίντεο είναι μια εξήγηση του πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να μας βοηθήσει με την παραγγελία μιας πίτσας. Αυτό το βίντεο είναι το πρώτο στοιχείο του Σχεδίου μαθήματος και μπορείτε να το βρείτε στην πλατφόρμα του έργου Generation AI ως ενσωματωμένο βίντεο στο YouTube. Βοηθά στην πλαισίωση των ακόλουθων στοιχείων του σχεδίου μαθήματος: διερεύνηση και παιχνίδι.

Μαθησιακή Δραστηριότητα

Το δεύτερο στοιχείο που θα βρείτε στο Σχέδιο Μαθήματος είναι μια μαθησιακή δραστηριότητα με μια εργασία που βασίζεται σε προβλήματα. Αυτή η εργασία αποτελείται από μια καθοδηγούμενη δραστηριότητα που στοχεύει να βοηθήσει τους μαθητές να βρουν έναν προβληματισμό σχετικά με μια ερώτηση / πρόβλημα που προτείνεται.

Αυτή η ερώτηση / πρόβλημα στοχεύει να δώσει στους μαθητές την ευκαιρία να μάθουν πώς η τεχνητή νοημοσύνη μπορεί να επηρεάσει την καθημερινή τους ζωή με απλό και γελοίο τρόπο.

Σε αυτό το σχέδιο μαθήματος, η ερώτηση / πρόβλημα είναι Μπορεί η Google να σας βοηθήσει να παραγγείλετε την αγαπημένη σας πίτσα;

Καθώς πρόκειται για μια καθοδηγούμενη μαθησιακή δραστηριότητα, θα πρέπει να διασφαλίσετε ότι οι μαθητές ακολουθούν κάθε ένα από τα

βήματα και τους συνδέσμους που παρέχονται στη δραστηριότητα. Εάν πρέπει να χρησιμοποιήσετε άλλους πόρους, μη διστάσετε να το κάνετε και να παρέμβετε κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας.

Πρόκληση

Αυτό το τελευταίο στοιχείο του Σχεδίου Μαθήματος είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι πρόκλησης που βασίζεται σε AI. Στοχεύει να είναι το πιο διασκεδαστικό μέρος του σχεδίου μαθήματος και προσπαθεί να εντάξει τις γνώσεις που αποκτήθηκαν κατά τη διάρκεια του σχεδίου μαθήματος.

Το σεμινάριο σχετίζεται με την Επικοινωνία και τη Συνεργασία και δημιουργήθηκε για να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν το δικό τους παιχνίδι χρησιμοποιώντας μηχανική μάθηση και Scratch 3.0

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να αναπαραχθεί απευθείας στην πλατφόρμα, καθώς είναι ένα ενσωματωμένο στοιχείο.